

Character Descriptions

2つの世界を生きる少女

黒ずくめの身軽そうな衣装をまとった、ポニーテールの少女。それがこの物語の主人公、クーデルカ・イアサントである。

1879年、彼女はウェールズの片田舎で生を受けた。元より、裕福な生活を望むことは叶わなかったが、クーデルカを苦しめたのは飢えでも身分でもなかった。まだ幼かったころの彼女を苦しめたもの...、それは霊能力だった。生まれながらにして彼女に備わった力は、そこらの霊媒師やオカルティストをはるかに凌ぎ、彼女は霊との会話や治癒の技を巧みに行うことができた。しかし、それが仲間に恐れられ、追放される。今回の事件に彼女が巻き込まれたのも、そんな彼女の奇異な力がどこかで関係しているのかもしれない。

Koudelka lasant

A girl who lives in two worlds

A ponytail girl in a light black outfit. That is the main character of this story, Koudelka lasant.

In 1879 she was born in a rural area of Wales. From the beginning, the desire for a wealthy life did not come true, but it was neither hunger nor status that afflicted Koudelka's power. What afflicted her when she was young ... it was her psychic ability. The power that she was born with is a medium of spirits. Far beyond her teachers and occultists, she was able to skillfully converse with spirits and perform healing techniques. However, it is feared by her friends and is banished. It may be that her strange power is related to her involvement in this incident.

その止まらない冒険家魂

エドワードは1878年、ロンドンの名家に生まれた。

彼は幼少の頃より「探検」や「冒険」という言葉に憧れ、自分もそういったものと接して生きていきたいと望んだ。しかし、彼の父親はそんな生き方をエドワードに許しはしなかった。ありもしない「理想郷」に想いを馳せるエドワードを叱り、学業に専念することを強制したのである。それがエドワードにはたまらなく嫌だった。しかし、彼の気持ちは変わることはなく、数年前、ついに爆発する。彼は大学生活を放棄し、アテのない旅に出たのだ。そして今、彼は本物の未知なるモノと対峙することになる。

Edward Plunkett

That unstoppable adventurer soul

Edward was born in 1878 to a well-known family in London.

From an early age, he longed for the words "exploration" and "adventure" and wanted to live in contact with them. But his father did not allow Edward to live that way. He scolded Edward for his thoughts on the unlikely "Utopia" and forced him to concentrate on his studies. That was irresistible to Edward. However, his feelings have not changed, and a few years ago, he finally exploded. He abandoned his college life and embarked on a journey without a sword. And now he is facing a real unknown thing.

耐え忍ぶ男

エドワードが己の欲望のままに行動するのに対し、オフラハティーはあくまで規則や義務を厳守する。

アイルランドの商家に生まれた彼は、青年時代をロンドンで過ごした。勤勉だった彼は多くの知識を大学で学び、その後、ヴァチカンへ渡って神父への道を歩み始める。彼はその敬度さが評価され、ついに司教にまで登り詰めた。しかし、彼は常に罪悪感を胸に抱いていた。彼はある想いを無理矢理おさえ込み、司教として過ごしてきたからだ。そんな中、彼は法王庁よりある密命を受け、再びイギリスに足を踏み入れることになる。その密命は、彼自身の過去に大きく関係することだった。

James O'Flaherty

Man to endure

While Edward acts according to his own desires, O'Flaherty adheres to the rules and obligations. Born into an Irish merchant, he spent his youth in London. He was diligent After studying his knowledge at university, he went to the Vatican and began his career as a priest. He has that respect Was evaluated and finally climbed up to the bishop. But he was always guilty. This is because he has been a bishop by forcing a certain feeling. Meanwhile, he received a secret order from the Holy See and set foot in England again. The secret was to have a lot to do with his own past.

Interview With Hiroki Kikuta

音楽監督から総監督への転身菊田裕樹ま インタビュー虚構と現実を結ぶ魔術師

Turn from music director to general director Hiroki Kikuta Interview A magician who connects fiction and reality

「クーデルカ」の総監督である菊田裕樹は、音楽のエキスパートとしてゲーム業界の最前線で活躍してきた。しかし、音楽だけでは納得のいく作品には辿り着けないことを知っていた彼は、今までとは違う道を選択した。

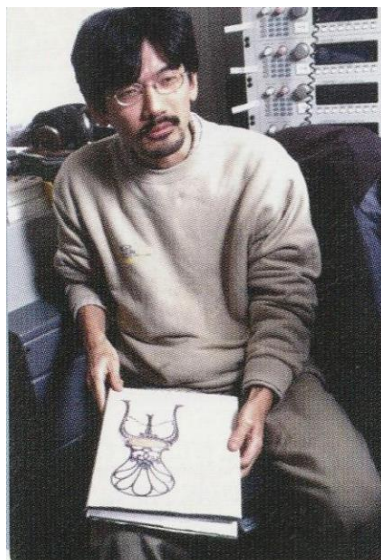
Hiroki Kikuta, the general director of Koudelka, has been at the forefront of the game industry as a music expert. However, knowing that music alone could not lead to a convincing work, he chose a different path.

菊田裕樹

1962年11月28日生まれ。1985年関西大学文学部哲学科を卒業し、上京。様々な職を経験する。1991年7月にスクウェアに入社、「聖剣伝説I」「聖剣伝説II」「双界儀」といった作品の音楽監督を務める。その後独立し、株式会社サクノスを設立する。

Hiroki Kikuta

Born November 28, 1962. Graduated from the Department of Philosophy, Faculty of Letters, Kansai University in 1985 and moved to Tokyo. Experience various jobs. Joined Square in July 1991 and is the music director of works such as "Seiken Densetsu I", "Seiken Densetsu II" and "Soukaigi". After that, he became independent and established Sacnoth Co., Ltd.

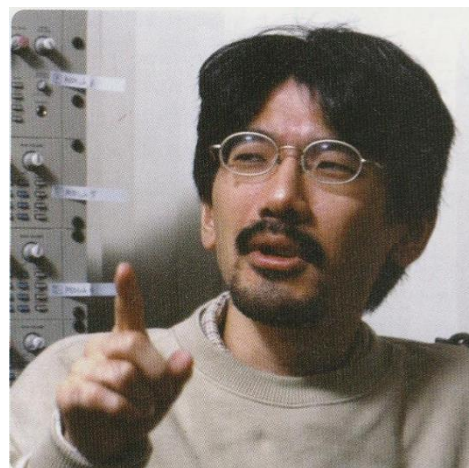


昨日でゲームがマスターアップしたそうで、お疲れさまでした。さっそくでなんですが、これまでの作業で、苦労されたことなどありましたら、お聞かせ願えないでしょうか？

It seems that the game was mastered yesterday, so thank you for your hard work. It's quick, but if you have any difficulties in the work so far, could you please tell us?

菊田 いや.....、全部苦労だけど(笑)。難しいのは、これから作ろうとするものを説明してもらえなかったことです。 「舞台は1898年のウェールズ！」って言っても、わからないですよ、普通。

Kikuta: No ... it's all hard work (laughs). The difficult thing is that even if I explained what I was going to make, I couldn't understand it. Even if you say "The stage is Wales in 1898!", You don't know, it's normal.



そうですね(笑)。

That's right (laughs).

菊田 だから、何か見せなくちゃいけないわけです。それが一番簡単な方法ですからね。写真を集める、資料を集める、そして見てもらうこれから作るものを現実のように感じられるくらいに。だから、設定もあらかじめ作っておきました。たとえば、殺人鬼として有名な切り裂きジャックが1888年のロンドンに現れたのは事実ですが、クーデルカは9歳のころ、彼に会ってるということになっているんですよ。そういったゲームの中では描かれていないような細かいことを設定することで、キャラクターに深みが増すでしょ。虚構に現実をうまく織り交ぜることが面白んじゃないかと思うんですよ。

Kikuta That's why I have to show something. That's the easiest way. Collect photos, collect materials, and get them to see What you're about to make feels like reality. Therefore, I made the settings in advance. For example, it's true that Jack the Ripper, a well-known murderer, appeared in London in 1888, but Koudelka was supposed to meet him when he was nine. By setting details that are not drawn in such games, the character will be deeper. I think it's interesting to mix reality well with fiction.

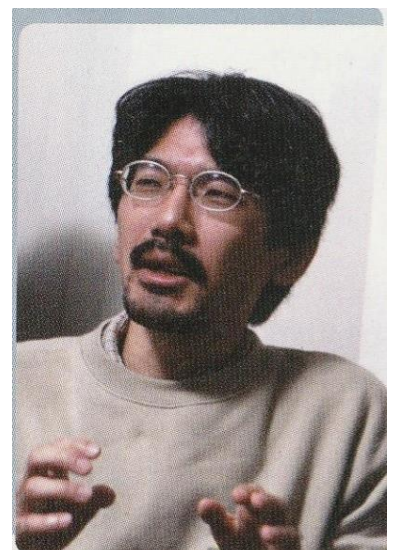
一なるほど。実在した歴史上の人物なども「クーデルカ」には登場しますよね。ロジャー・ベーコンがもっとも顕著な例だと思うのですが。

-I see. Real historical figures will also appear in "Koudelka". I think Roger Bacon is the most prominent example.

菊田 そうです。あと、調べてもらえればわかりますが、オグデンの船で起こったあの事件も本当にあったことです。さらに、オグデンにもモデルになった人物はいます。現実世界が舞台なのだから、年表的な嘘は絶対あってはいけません。だけど、そこに嘘か本当かわからないような嘘を織り交ぜるから、物語が面白くなる。嘘の中に現実がパッと顔を出したり、現実かと思っていたらスッと違う世界に行けたり。そういったものが理想かな。現実を歪めない方が面白いですよ。現実の狭間をぬって、「ここはこうだったら面白い」とか、「本当はこうだったんじゃないかな?」とか、そういう嘘をついていくのが楽しいですね。

Kikuta That's right. Also, as you can see if you look it up, that incident that happened on the Ogden ship really happened. In addition, there is a person who became a model in Ogden. Since it is set in the real world, there should never be a chronological lie. However, the story becomes interesting because it is interwoven with lies that you do not know whether it is true or not. Reality pops up in a lie, or if you think it's real, you can go to a different world. I wonder if such a thing is ideal. It's more interesting not to distort reality. It's fun to lie through the gaps in reality, such as "It would be interesting if this was the case" or "Isn't it really this way?"

ーゲームを作ろうと思えば、様々な舞台が候補に上げられると思うのですが、その中であえて19世紀末のイギリスを選んだのは、どうしてですか?



-If you want to make a game, I think that various stages can be nominated, but why did you choose England at the end of the 19th century?

菊田 あの頃は“絵的に面白い”というのが理由の一つに上げられます。ガス灯っていうのは暗いですから、その影では何が起きているのかわからないというか、そういった怖さが体験できますね。まず念頭にあったのは、リアルなものを作りたいということだったんですよ。だから現実世界を舞台に選び、では現実世界のいつどこを使うかという段階まで話が進んだんです。そこで考えたのは、魔術があったかもしれない、科学も生まれつつある狭間の時代、色々なものが混ざった混沌とした世界でした。怪しげなモノと科学が会える瞬間の両方が描けますからね。そういった条件を揃えていたのが、19世紀末のイギリスだったのです。

Kikuta One of the reasons for this was that it was "pictorially interesting" at that time. The gas light is dark So, you don't know what's going on in that shadow, or you can experience that kind of fear. The first thing I had in mind was that I wanted to make something real. That's why I chose the real world as the stage, and then I went to the stage of when and where to use the real world. I thought about it in a chaotic world where various things were mixed in the era when science might have been born and science was born. You can draw both suspicious things and the moment when science meets. It was England at the end of the 19th century that met such conditions.

ーそういった、ゲーム世界のイメージ作りといいますか、統括する仕事に就こうと思ったのはどうしてですか？

Is it called creating an image of the game world? Why did you decide to take the job of supervising it?

菊田 今までの仕事が嫌いだったわけじゃないんですよ。ただ、もっと色々な実験がしたい、自分の納得いくものが作りたいとは思っていたんです。それなら監督になるという道もあるのではないかと思ったわけです。

Kikuta: I didn't dislike my previous job. However, I wanted to do more experiments and make something that I was satisfied with. Then I thought that there might be a way to become a director.

ーその作りたかったものが形になったのが「クーデルカ」であると？

Is it "Koudelka" that is the shape of what you wanted to make?

菊田 僕は、しっかり演出がされているゲームを作りたかったんです。現存する多くのゲームは、ずいぶんと演出が疎かにされていると僕は思います。例えばプレイヤーとしてゲームをしていても、そのゲームが現実のように感じられるようなことは残念ながら少ないんです。そういったところはしっかりと作りこまれて然るべきなのですが。

Kikuta I wanted to make a game that was well directed. I think that many existing games are much neglected. For example, even if you play a game as a player, unfortunately it is rare that the game feels like reality. Such a place should be well built.

それを実現する為に、総監督に就任することになったわけですか？

Did you decide to become general manager to achieve that?

菊田 絵を描く人、音楽を作る人、シナリオを書く人 そういった一流のクリエイターが作ったものは、一つはすごく優れていると思います。だけど、そういったある意味統一感に欠けるものをくっつけて、ゲームファンに「さあ、どうぞ!」っていうのは、僕はイヤなんです。各自がいいと思うものを作るというスタイルでは、最後に整合性を取るので、作ったものを使わないことも結構あるんです。

Kikuta: People who draw pictures, people who make music, people who write scenarios I think that each of these top-notch creators is very good. However, I don't like to stick things that lack a sense of unity in a sense and say "Come on!" To game fans. In the style of making what you like, it is consistent at the end, so it is quite possible not to use what you have made.

一なるほど。

I see.

菊田 ですが、僕はそれを良しとはしたくないんです。各自が思い思いにいいものを模索するのではなく、最初に設計図を描くところから始めたかった。誰かがいい設計図を描いてくれるなら、僕はその人に任せますよ。しかし、残念ながら任せられる人がいなかったんです。だから僕が設計図を描くことになったわけです。

Kikuta, but I don't want to make it good. I wanted to start by drawing the blueprints first, rather than trying to find something that was good for each person. If someone draws a good blueprint, I'll leave it to that person. But unfortunately no one was left to me. That's why I decided to draw a blueprint.

色々な経緯があったわけですね。

There were various circumstances.

菊田 仕事は、結局やるべきことをやれる人間がやるべきだと思いますからね。僕がやるのが一番ふさわしかったから僕がやった。ただそれだけのことだったんです。でも、僕がやっているのは監督ではないんですよ。僕がやっているのはあくまで演出なんです。

Kikuta: I think that work should be done by people who can do what they should do after all. I did it because it was the most suitable for me to do. That was all. But I'm not the director. What I'm doing is just directing.

音楽方面から総監督になって、仕事が大きく変わったということはありませんか？

Have you ever changed your job from the music side to becoming the general director?

菊田 いえ。元々僕は音楽だけがやりたかったわけじゃなかったですからね。ゲームを仕事にする前は、色々な仕事もしてきましたし。物書きだったこともあるんですよ。ただ、そういったときの経験が最近になって役に立ったかもしれません。

Kikuta No. Originally I didn't just want to do music. Before I started playing games, I did a lot of work. I used to be a writer. However, that experience may have been useful recently.

苦労なさっているんですね(笑)。

You're having a hard time (laughs).

菊田 (笑)。誰でもそうですけど、結局僕はいいいものを作りたいんですよ。それは最初からそう。だから音楽をやっていた頃と今を比べても、やりたいことに違いはないと思う。

Kikuta (laughs). Like everyone, I want to make good things after all. That's right from the beginning. So I think there is no difference in what I want to do, even if I compare it with when I was doing music.

ー菊田さんの言うところの演出とはどういったものなのですか？

What kind of production does Mr. Ichikikuta say?

菊田 今までの仕事で気になったのは、ゲームに使われる各素材がどれもバラバラだということです。例えば音楽は映像とうまくあわせれば効果的に聴かせることができ、映像も一層よくなります。これは一例ですが、それが演出なんです。映像と音楽をリンクさせるなんて映画では普通に使われている技術ですが、ゲームではまだそういう面が弱い。イメージの統一などにも同じことが言えます。

Kikuta: What I've been worried about in my work so far is that the materials used in the game are all different. For example, music can be heard effectively if it matches well with the video, and the video will be even better. This is just an example, but it's a production. Linking video and music is a technology commonly used in movies, but that is still weak in games. The same can be said for unifying images.

最初にイメージを作り、みんなに理解してもらうという監督の仕事は大変ですね。

The director's job of creating an image first and getting everyone to understand it is difficult.

菊田 実際大変ですよ。でも、それは誰かが一人でやらなくちゃいけない作業だから。最初にゴール地点に旗を立てるのは一人ですよ。そうでないと、あとの人たちはバラバラになっちゃいますからね。監督というのは、結局そういうことができる人なんでしょう。

Kikuta It's actually hard. But that's something someone has to do alone. Only one person will set the flag at the goal point first. Otherwise, the rest of us will fall apart. The director is someone who can do that after all.

1999年12月某日株式会社サクノスにて

December 1999 One day at Sacnoth Co., Ltd.

Influences on the Game

クーデルカをよく知る為に.....菊田裕樹推薦の品「クーデルカ」制作の為に資料は膨大な量になるが、ここではその一部を紹介する。プレイヤー諸氏の『クーデルカ』世界の理解に役立てば幸いである。

To get acquainted with Koudelka ... There are a huge amount of materials for the production of "Koudelka" recommended by Hiroki Kikuta, but here are some of them. I hope it helps players to understand the "Koudelka" world.



恐怖の都・ロンドン
スティーブジョーンズ 著
筑摩書房

City of horror, London By Steve Jones / Chikuma Shobo

文庫と単行本の2つがあり、今回紹介するのは単行本の方。ロンドンで起こった様々な事件を解説している。オグデンに関するプリンスアリス号海難事故の記事は必見。

There are two types, a paperback and a book, and this time we will introduce the book. Explains various incidents that happened in London. Don't miss the article about the Princess Alice marine accident related to Ogden.

世界の奇書。総解説
荒俣宏 他著
自由国民社

A strange book in the world. General commentary
Hiroshi Aramata et al. Jiyu Kokuminsha

エミグレ文書は架空の存在だが、似たような物は世界中で見つかっている。エミグレ文書のモデルになったと思われる奇書の数々をこの本で堪能してほしい。

The Emigré document is fictitious, but similar ones have been found all over the world. Please enjoy the many strange books that seemed to be the model of the Emigré document in this book.





ドラキュラの世紀末 ヴィクトリア朝外国恐怖症の文化研究

Dracula's End of the Century Victorian Cultural Studies of Foreign Phobia

丹治愛 著 東京大学出版会 この本は吸血鬼ドラキュラを切り口に、異文化に触れることの恐怖について様々なケースを題材に紹介している。エイリアスが何故忌み嫌われたのかがよくわかる一冊
Ai Tanji, University of Tokyo Press This book introduces various cases of the fear of being exposed to different cultures, using the vampire Dracula as a starting point. A book that clearly shows why aliases were hated.

拷問の歴史

History of Torture

川端博 監修 河出書房新社 西洋で開発・進化してきた拷問道具の数々を図入りで解説。今まで人間は、様々な理由で多くの拷問を行ってきた。人間性や残虐性について考えさせられる内容の本だ。

Supervised by Hiroshi Kawabata Kawade Shobo Shinsha Explains a number of torture tools that have been developed and evolved in the West with figures. Until now, humans have been tortured for various reasons. It's a book that makes you think about humanity and cruelty.





錬金術

Alchemy

アントレーアアロマティコ 著

創元社 By Andrea Aromatico

錬金術は土を金に変えるような術だ。この本では図を用いながら、どのようにして錬金術が研究されてきたかをわかりやすく紹介してある。ベーコンについての記述も掲載されている。

Sogensha Alchemy is like turning soil into gold. This book provides an easy-to-understand introduction to how alchemy has been studied, using figures. There is also a description of bacon.

Requiem No. 9 Maurice DURUFLE

(モーリス・デュリュフレ)オルガニストであり、作曲家のデュリュフレが作曲した作品。彼の父を偲ぶ鎮魂歌である。「Ubi caritas et amor」は、『クーデルカ』のエンディングで流れる曲の元となった曲でもある。

A work composed by organist and composer Duruflé. A requiem in memory of his father. "Ubi caritas et amor" is also the source of the song that plays in the ending of "Koudelka".



Hidden Items

8つの隠しアイテム『クーデルカ』では、かなりの偶然がなければまず手に入らないであろう、8つの隠しアイテムが存在する。これらの隠しアイテムを手に入れるための知識を、ここでは伝授する。

Eight Hidden Items In Koudelka, there are eight hidden items that wouldn't be available without a great deal of chance. Here, we will teach you the knowledge to obtain these hidden items.

下の表を見てほしい。この表の入手条件と同じゲーム時間になったところで、一旦データをセーブし、ふたたびそのデータをロードする。そうすると、そのゲーム時間に対応した隠しアイテムが入手できるというわけだ。ただし、もう1つ条件があり、その時所持しているアイテムの種類の総数が10・21・32・43のどれかでなくてはならない(消費型アイテム以外はまったく同じものが2つあっても、違う種類のアイテムと数える)。

See the table below. When the game time is the same as the acquisition conditions in this table, save the data once and load the data again. Then, you can get hidden items corresponding to the game time. However, there is another condition, and the item you have at that time
The total number of types must be one of 10, 21, 32, and 43 (even if there are two identical items other than consumable items, they are counted as different types of items).

Acquisition conditions (time)

Hidden item name

入手条件(時間)	隠しアイテム名
01:11:11	ベッシーのゆびわ
02:22:22	オグデンのシャツ
03:33:33	くろねこのえさ
04:44:44	シャルのえほん
05:55:55	タマコスじる
10:10:10	オグデンのオノ
11:11:11	ガーゴイルキラー
22:22:22	ロジャーのつえ

Bessie's ring
Ogden shirt
Kuroneko food
Shall's picture book
Tamakos
Ogden's Ax
Gargoyle killer
Roger's stick

隠しアイテムのうち、「くろねこのえさ」は「ドライフード」、「シャルのえほん」は「ファイアバイブル」、「タマコスじる」は「エリキシル」の名前違いのアイテムだ。しかし、「くろねこのえさ」を入手する条件を満たしていたとしても、すでに「ドライフード」を持っていると、それは「ドライフード」の数が増えるだけなので「くろねこのえさ」が追加されたことにはならない。「ドライフード」を持っていない状態で、「くろねこのえさ」を入手できる条件に合わせなければ「くろねこのえさ」は手に入らないのだ。他のアイテムに関しても同じこ

と言えるので、挑戦するときは注意してもらいたい。同じように、「ベッシーのゆびわ」は「リング」、「オグデンのシャツ」は「ラグ」の名前違いのアイテムだ。

Among the hidden items, "Kuroneko no Esa" is "Dry Food", "Shall's Picture Book" is "Fire Bible", and "Tamakosujiru" is "Elixir". However, even if you meet the conditions to obtain "Kuroneko no Esa", if you already have "Dry Food", it will only increase the number of "Dry Food", so the addition of "Kuroneko no Esa" It doesn't become. If you don't have "dry food" and you don't meet the conditions for getting "Kuroneko no Esa", you can't get "Kuroneko no Esa". The same can be said for other items, so be careful when trying. Similarly, "Bessie's Yubiwa" is a "ring" and "Ogden's shirt" is a different name item from "rug".

しかし「オグデンのオノ」「ガーゴイルキラー」「ロジャーのつえ」だけは、どこで手に入らない、極めて珍しい、しかも強力な武器なのである。隠しアイテムを手に入れるには、アイテムの数を調節して、その時間になるまでセーブポイントの前で待つしかない。かなり入手困難ではあるが、貴重なアイテムもあるので、ぜひチャレンジしていただきたい。

However, only "Ogden's Ax", "Gargoyle Killer", and "Roger's Stick" are extremely rare and powerful weapons that cannot be obtained anywhere. The only way to get hidden items is to adjust the number of items and wait in front of the savepoint until that time. It's quite difficult to obtain, but there are some valuable items, so please try it.

Behind the Scenes Columns

COLUMN

19世紀末のイギリス

この物語は19世紀末のイギリスを舞台に語られている。19世紀末は様々な技術が実用化され、近代化が加速的にはじまった頃だ。しかし、今まで見えづらかった人の間の部分が見え始めたのも、ちょうどこの頃である。例えば、それは猟奇事件として姿を現わした。恐るべき殺人鬼、切り裂きジャックの名が聞かれるようになったのは1888年のことだ。娼婦ばかりを狙ったこの殺人鬼の正体は、100年以上経った今でもわかっていない。これ以外にも、この手の事件は他にも山ほど起こっている。何も「クーデルカ」の物語の中に限ったことではない。人間の間の部分は、現実のイギリスにも確かに存在していたのである。

England at the end of the 19th century

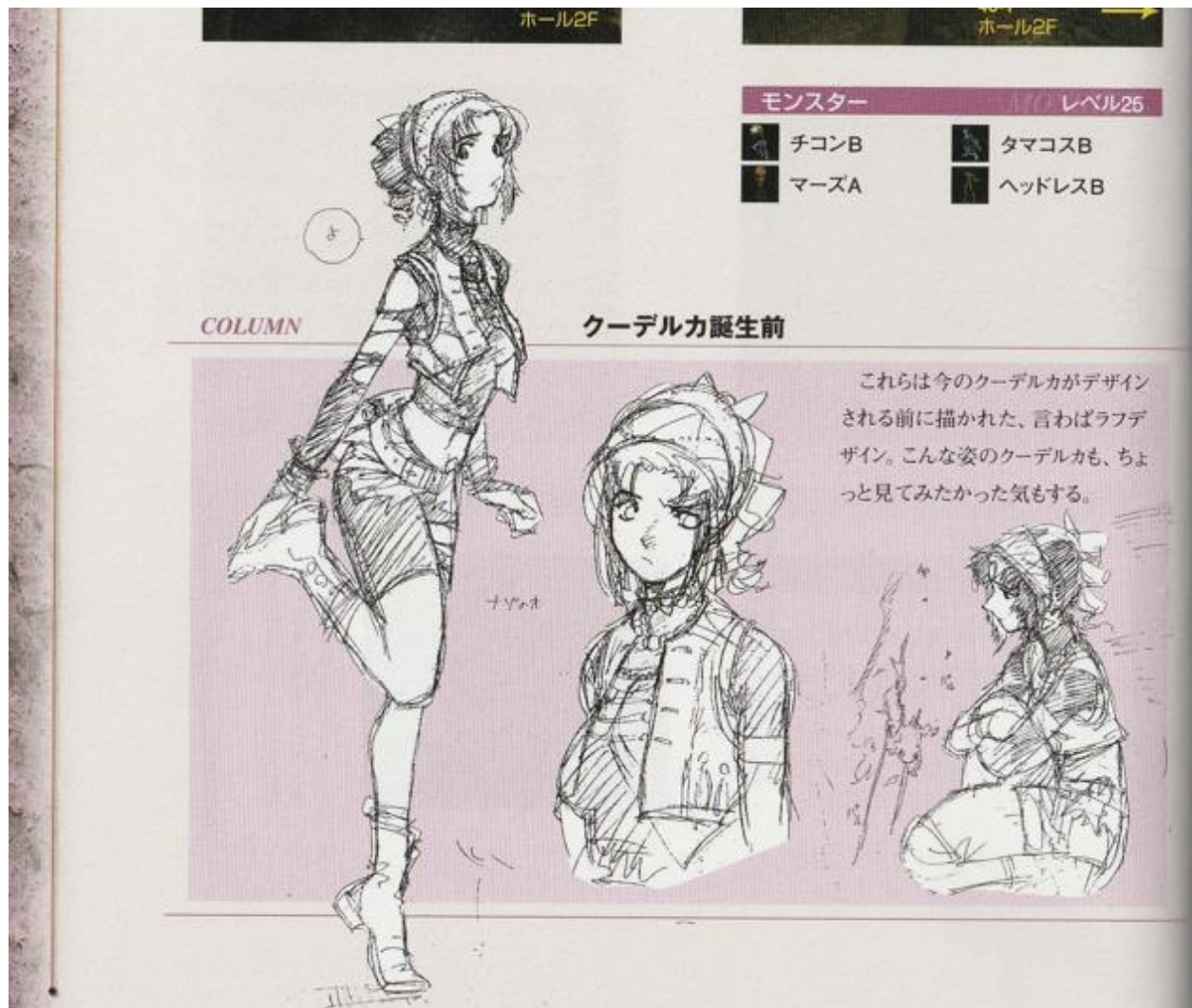
This story is set in England at the end of the 19th century. At the end of the 19th century, various technologies were put into practical use, and modernization began to accelerate. However, it was around this time that the parts between people that were difficult to see until now began to be seen. For example, it emerged as a bizarre incident. It wasn't until 1888 that the name of Jack the Ripper, a terrifying murderer, came to be heard. The identity of this murderer, who aimed only at prostitutes, is still unknown after more than 100 years. Besides this, there are many other incidents of this kind.

Nothing is limited to the story of "Koudelka". The part between humans certainly existed in Britain in reality.

COLUMN

これらは今のクーデルカがデザインされる前に描かれた、言わばラフデザイン。こんな姿のクーデルカも、ちょっと見てみたかった気もする。

These are, so to speak, rough designs that were drawn before the current Koudelka was designed. I feel like I wanted to take a look at Koudelka like this.



COLUMN

クーデルカの故郷、 ウェールズ

Wales, Koudelka's hometown

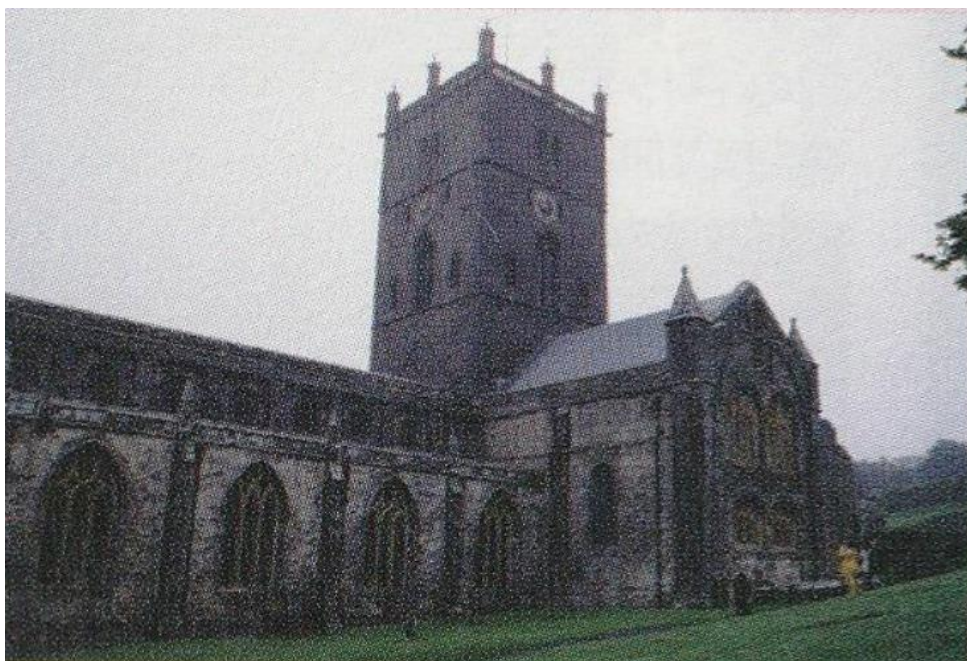
ウェールズとは、イングランドの東側に位置する地方のことを言う。イングランドの正式名称は「グレートブリテンおよび、北アイルランド連合王国」であり、つまり大ブリテン島のイングランド、スコットランド、ウェールズにアイルランド北部の北アイルランドという4つの国を統合した国家という意味である。イングランドは、アングロサクソンの国であるが、ウェールズは、紀元前500年頃に中央ヨーロッパから移住してきた、ケルト人の国だ。つまり、イングランドとは違う、独自の文化を持った国ということである。B.C.55年に、かのジュリアス・シーザーが大ブリテン島へ上陸し、ローマ軍による占領が続く。

これに伴い、キリスト教が普及することとなり、教会などの

Wales is a region located on the eastern side of England. The official name of England is "Great Britain and the United Kingdom of Northern Ireland", which means that England, Scotland and Wales on the Great Britain Island are united with the four countries of Northern Ireland in northern Ireland. England is an Anglo-Saxon country, while Wales is a Celtic country that emigrated from Central Europe around 500 BC. In other words, it is a country with a unique culture that is different from England. In B.C.55, Julius Caesar landed on Great Britain and continued to be occupied by Roman troops.

建築物も建てられるようになった。ウェールズの西の端に建つ、有名なセント・ディヴィッド大聖堂もこうして建てられたのだ。「クーデルカ」に登場する、ネメトン修道院は、この大聖堂をモデルにしたものである。ゲームをプレイしながら、歴史を知ること、楽しみのひとつだろう。

Buildings have also come to be built. The famous St. David's Cathedral, located on the western edge of Wales, was also built in this way. The Nemeton Monastery in "Koudelka" is modeled after this cathedral. Getting to know the history while playing the game is one of the pleasures.



COLUMN

聖人ダニエル

食事をしたときに、老夫婦が語っていたダニエルという人物のことを覚えているだろうか? ダニエルとはこのネメトン修道院を作った聖人の名である。しかし、聖人ダニエルこそ架空の人物ではあるが、彼の兄と設定された人物は実在の人物である。彼の兄の名はヨハネス。ヨハネスはアイルランド出身の聖職者だが、800年代中頃フランスへ渡り、シャルル1世の庇護の下、自然科学の分野で活躍した。だが、彼の反ローマ的な思想が災いしたのか、彼の書いた「自然の区分」という本は後に禁書に指定されてしまう。この時、ローマ教皇に持ち去られたある書物が、「クーデルカ」の物語にとって、大きな影響を与えることになる。この物語では架空のものという設定だが、物語を進めると追々わかるだろう。

Saint Daniel

Do you remember the man Daniel that the old couple was talking about when they ate? Daniel is the name of the saint who created this Nemeton monastery. However, although Saint Daniel is a fictional character, the person set as his brother is a real person. His brother's name is Johannes. Johannes, an Irish priest, traveled to France in the mid-800s and was active in the field of natural sciences under the patronage of Charles I. However, perhaps his anti-Roman thought was a disaster, his book "The Division of Nature" was later banned. At this time, a book taken away by the Pope would have a great influence on the story of "Koudelka". This story is set to be fictitious, but you'll find out more as you progress through the story.